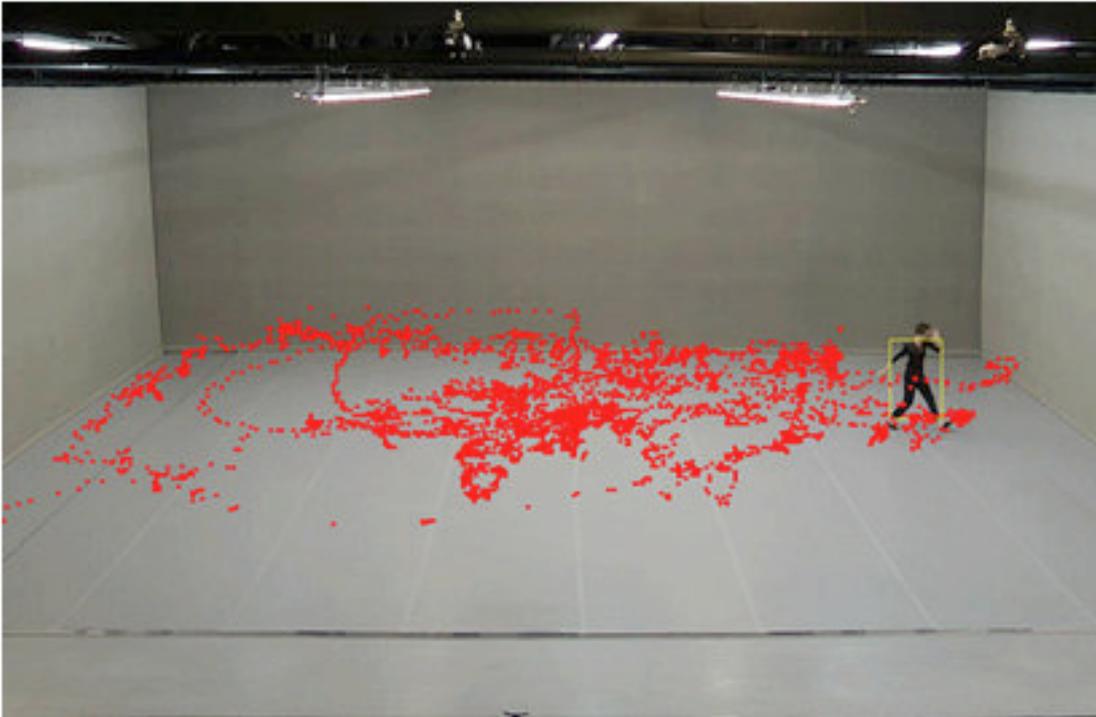


B3 Campus Markt
»vvvv workshop – Von Echtzeitgrafik und expanded choreographie«



Mittwoch, 30. Oktober 2013, 11-18 Uhr &
Donnerstag, 31. Oktober 2013, 14 -18 Uhr
im Museum für Kommunikation, Filmsaal

**Zweiteiliger Workshop In Kooperation von NODE Forum for Digital Arts
und Motion Bank**

Leiter: David Brüll – Leiter NODE Forum for Digital Arts <http://brrrr.de>
Woeishi Lean – Computational Artist <http://woei.refect.net>

**Im Rahmen der ersten Biennale des Bewegten Bildes lädt das Frankfurter
NODE - Forum for Digital Arts junge Kreative ein, das multipurpose Toolkit
vvvv kennenzulernen und sich mit dessen Hilfe den digitalen Resultaten
des Motion Bank Projekts der Forsythe Company zu nähern.**

Motion Bank ist ein auf die vergangenen vier Jahre angelegtes Projekt der
Forsythe Company, bei dem die choreographische Praxis in einem breiten
Kontext erforscht wird. Der Schwerpunkt liegt auf der Erstellung digitaler
Partituren von verschiedenen Choreographien in Zusammenarbeit mit
ausgewählten Gastchoreographen.

Gastchoreographen der Jahre 2010-2013 sind Deborah Hay, Jonathan Burrows & Matteo Fargion, Bebe Miller und Thomas Hauert. Ein Team der HfG Offenbach arbeitete bereits mit den Choreographen und Projektpartnern zusammen, um die unterschiedliche künstlerischen Handschriften der Choreographen auf neuartige Weise über das digitale Medium zugänglich zu machen.

Die Kraft, die sich aus so einer disziplinenübergreifenden künstlerischen Betrachtung choreographischer Arbeit entfalten kann, lässt sich bereits in der Adaption des Frankfurter Künstlers Amin Weber (HfG-Offenbach) erkennen.

<https://vimeo.com/68396486>

Zum Workshop

Für den NODE Workshop während der Biennale des Bewegten Bildes gibt Motion Bank noch vor der Veröffentlichung seiner Ergebnisse Ende 2013 exklusiv Zugang zu den Daten und Schnittstellen zum Solo »No Time To Fly« der amerikanischen Choreographin Deborah Hay. Die Teilnehmer werden die choreographische Praxis von Deborah Hay kennenlernen, ihre Anweisungen interpretieren und mit Hilfe von vvvv medial transformieren.

Der Workshop ist in zwei Module geteilt. Der erste Tag soll bei den ersten Schritten helfen, vvvv zu bedienen und erste kleine reaktive Animationen programmieren zu können. Am zweiten Tag geht es dann intensiver an die Daten der Partituren von Deborah Hay, die gemeinsam zu interaktiven Echtzeit-Animationen umgewandelt werden.

Zur Software

vvvv ist eine grafisches Softwaretool für Echtzeitgrafik, Animation, Video und Sound. Es wird mit Vorliebe für Architektur mappings, Full-Dome-Projektionen, interaktive Installationen und Performances mit innovativen Interfaces genutzt und findet Anwendung in Messebespielungen, Museen, Live Performances und Bühnen. Auch in der VJ-Szene ist vvvv ein beliebtes Tool. vvvv nutzt eine grafische Oberfläche und bietet damit eine intuitive Programmiersprache für einfaches Prototyping und Entwickeln. Während viele andere Programmiersprachen verschiedene Modi für das Erstellen und das Ausführen von Programmen nutzen, kann vvvv ein Programm verändern werden während es ausgeführt wird.

Die Software steht kostenlos für nichtkommerzielle Zwecke unter <http://vvvv.org> zum Download bereit.

Aktuelle Eindrücke, was damit alles geht, findet man hier:

<http://vimeo.com/channels/vvvv>

Weitere Informationen zu Motion Bank: <http://motionbank.org/>

Weitere Informationen zum NODE Forum for Digital Arts <http://node.vvvv.org>

Teilnahmevoraussetzungen

Ein Interesse an choreographischer Praxis und Digitalen Werkzeugen ist Voraussetzung. Grundlagen im Umgang mit Windows Computern und vvvv, Grundkenntnisse von Echtzeitgrafik, VJ/Liveperformance, Software/Technik sind als Voraussetzung erwünscht, aber nicht zwingend notwendig.

Teilnehmerinnen und Teilnehmer benötigen einen eigenen Laptop.
Mindestsystemanforderung: Windows XP oder Mac mit Bootcamp.
TIP: VM-Lösungen (Parallels, VM Ware etc.) funktionieren nicht.
Wenn dies nicht möglich ist, bitte bei uns melden – dann organisieren wir etwas.

Teilnehmerzahl: 20 Personen

Preis: 100 EUR

Für Studierende der Hochschulen aus dem hFMA-Netzwerk ist die Teilnahme kostenfrei.

Die Bezahlung ist nur bei der Ticketverkaufsstelle vor Ort in bar möglich.
Für die Teilnahme am Workshop-Programm kann man sich bis einschl. 18.10.2013 online anmelden mit dem [Bewerbungsformular](#). (Achtung! Begrenzte Teilnehmerzahlen!)

Weitere Informationen gibt es unter folgenden Links:

<http://www.b3biennale.com/de>

http://www.b3biennale.com/de/workshops/new?workshop_id=4